

## ROLE-PLAYING GAMES E ENSINO DE HISTÓRIA NO IFES – NOVA VENÉCIA

### ROLE-PLAYING GAMES AND HISTORY TEACHING AT IFES – NOVA VENÉCIA

RONEY MARCOS PAVANI

INSTITUTO FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO – CAMPUS NOVA VENÉCIA

E-mail: roney.pavani@ifes.edu.br

**Resumo:** O presente artigo analisa os usos dos jogos de interpretação de personagens (RPGs) desenvolvidos no IFES – Nova Venécia, no ano de 2019, tanto como projeto de ensino extracurricular, quanto como ferramenta metodológica nas aulas de História. Inicialmente, são apresentadas ao leitor as origens e as principais características desses jogos. Em seguida, de que forma eles podem ser aplicados ao ensino, uma vez que, por se tratarem de uma modalidade lúdica, na qual o jogador assume o papel de outra pessoa, é possível fazer com que esse mesmo jogador pense, fale, aja e se comporte como alguém que ele não conhece, mas que pretende conhecer. No caso de personagens históricos, é necessário que os jogadores que os controlam estudem a seu respeito, situando suas atitudes em outra época. Por fim, faz-se um relato de experiências dos usos dos RPGs, nas diversas turmas do 1º e do 3º anos do Ensino Médio do campus, e busca-se apontar as vantagens e as desvantagens dessa metodologia.

**Palavras-chave:** Jogos didáticos. *Role-playing games*. Ensino de História.

**Abstract:** *This article analyzes the uses of Role-playing Games developed at IFES – Nova Venécia in 2019, as an extracurricular teaching project as a methodological tool in History classes. Initially, the origins and main characteristics of these games are presented to reader. Next, how can they be applied to teaching, since they are a playful modality in which the player assumes the role of another person, it is possible to make that same player thinks, speaks, acts and behaves like someone he does not know, but who how wants to know. In case of historical characters, it is necessary that the players who control them study about it, placing their attitudes in another era. Finally, there is an account of experiences of RPGs uses at the different classes of the 1st and 3rd years of high school in the campus, and it seeks to point out the advantages and disadvantages of that methodology.*

**Keywords:** *Educational games. Role-playing games. History teaching.*

## 1 INTRODUÇÃO

RPG é uma sigla em inglês que quer dizer *Role-Playing Game*, podendo *grosso modo* ser traduzido como “Jogo de Interpretação de Papéis” ou “de Personagens”. Ao contrário do que acontece em países como França e Espanha, no Brasil, utiliza-se a sigla em inglês.

Trata-se de uma modalidade lúdica (portanto uma fantasia, uma ficção) que tem por objetivo contar uma história de uma maneira diferente. Por exemplo, ao assistir a um filme ou ler um livro, uma história é contada para alguém. Ora, muitas pessoas já se imaginaram no lugar dos protagonistas dos filmes, vivendo suas aventuras – e procurando se sair até melhor do que eles. O RPG vai ao encontro

deste grande anseio. Em vez de uma história contada PARA alguém (sujeito passivo), ela será contada COM alguém (sujeito ativo).

Em uma partida de RPG, os participantes (jogadores) controlam os personagens da história e decidem suas ações, como se estivessem exatamente em seu lugar, isto é, como atores encenando uma peça de teatro, uma telenovela ou mesmo uma superprodução cinematográfica. Todavia, em todas estas ocasiões existe um roteiro pré-determinado, o qual deve ser rigorosamente seguido e, por conseguinte, não podendo ser modificado após o seu início. Os atores não podem alterá-lo de acordo com a sua vontade, pois é o diretor da produção quem os controla e pontua tudo o que acontecerá. Já os jogadores de RPG, por sua vez, possuem, como atores, um privilégio: eles podem decidir, por si sós, os rumos da história, de acordo com as atitudes tomadas em pontos específicos dela. O roteiro de uma partida de RPG funciona apenas como um guia, uma linha para direcionar os jogadores, sendo construído/desconstruído/reconstruído dentro da própria partida.

Na grande maioria das vezes, os personagens dos jogadores são os astros, os protagonistas da história a ser contada. Assim como um escritor ou roteirista pode imaginar qualquer herói, vilão ou criatura, eles podem interpretar qualquer coisa – porém, serão coerentes com a história a ser contada: índios e vaqueiros em um cenário de faroeste; bandeirantes e quilombolas no Brasil Colonial; policiais e jornalistas em uma trama de mistério moderno; cavaleiros e camponeses em uma aventura de fantasia medieval.

Boa parte das pessoas, quando crianças, já se colocou na pele de um personagem em brincadeiras simples, tal qual *mocinhos versus bandidos*. Contudo certamente já ocorreram situações desagradáveis, como a criança que finge ser o mocinho dizer que acertou o bandido, ao passo que este diz que ele errou. Os dois amigos, então, acabam por se aborrecer e partem chateados para casa.

Como não existem regras para definir um erro ou um acerto, a discussão jamais acabaria em um final justo. No entanto, em uma partida de RPG isso não ocorre. Com efeito, um jogador especial é escolhido para ser o “Mestre do Jogo”, ou “Narrador”. Seu papel durante o jogo não é como o dos demais – interpretar um personagem em específico, mas sim agir como um *juiz-diretor*. É ele quem propõe a história a ser contada (e o desafio a ser enfrentado), além de controlar todos os outros

personagens que não pertencem aos jogadores – os antagonistas e demais personagens secundários, quase sempre vilões, monstros, vítimas e aliados. O mestre, obviamente, também deve conhecer melhor as regras do jogo, para orientar e julgar as ações dos jogadores.

Por exemplo: digamos que a história criada pelo Mestre se passa no interior do Brasil, no início do século XIX. Participam do grupo os três jogadores: João, Pedro, Cecília e Maria, os quais interpretam, respectivamente, um caçador, um padre e uma dama da corte, junto com o *Mestre* Marcos. Os personagens viajam entre duas cidades do interior da Capitania de Pernambuco, em uma carroça puxada por um jumento. De repente, o *Mestre* descreve que um casal de jovens negros corre na direção da carroça. Eles explicam que são escravos fugitivos de uma fazenda produtora de açúcar, e estão sendo perseguidos pelo feitor e alguns outros homens. Eles pedem ajuda. Diante dessas informações, o que os jogadores, enquanto intérpretes dos personagens, farão?

Eis o grande momento de qualquer partida de RPG: a oportunidade concedida aos jogadores para *decidir*, isto é, mudar o rumo da história com suas ações (ou omissões) – diferentemente de atores em uma peça de teatro, que são limitados pelo roteiro. Assim sendo, o que os jogadores escolhem fazer? Seguirem seu caminho, sem se preocuparem com o problema, ou ajudarem o casal? Ou, ainda, denunciá-los ao dono da fazenda, uma vez que escravos, e esperar por uma boa recompensa?

Além de decidir, os jogadores devem pensar e planejar. Se escolherem ajudar os escravos, COMO irão fazê-lo? Escondendo-os na carroça? Comprando-os? Enfrentando os captores em uma luta corporal? Aquilo que ficar decidido e acordado entre os jogadores será ouvido pelo Mestre do Jogo, que mudará a história, dependendo das escolhas tomadas.

Talvez seus planos funcionem, talvez não. Sempre que um personagem tenta fazer uma ação, ele pode conseguir ou falhar. Assim como na vida real, atividades simples têm maiores chances de êxito, enquanto que atos difíceis quase sempre falham. Abrir uma porta destrancada, por exemplo, é demasiado simples. Porém, ações mais complexas, como saltar de um cavalo em movimento para outro, exigem um teste.

Em quase todos os jogos de RPG, o teste é feito rolando um ou mais dados – eles representam a sorte e o acaso, o componente aleatório. As regras dizem qual resultado é preciso conseguir nos dados

para ser bem-sucedido; levando-se em consideração, também, as habilidades, perícias e demais características (força, agilidade, raciocínio, carisma) de cada personagem. Mais um exemplo: um soldado que tenha treinamento adequado com arco terá uma maior chance de acertar uma flecha em um alvo que esteja a 100 metros de distância do que uma criança que nem ao menos sabe manejar corretamente a arma. Dependendo da rolagem, o Mestre continua a decidir o rumo da história.

Por fim, o RPG possui uma característica que o diferencia fundamentalmente da grande maioria dos jogos: é um jogo *cooperativo*, e não *competitivo*, isto é, os jogadores não competem entre si, e sim agem em grupo para vencer os desafios propostos pelo *Mestre*; todos ganham ou perdem como uma equipe. Da mesma forma, os jogadores e o *Mestre* não são adversários – eles agem em conjunto para que a história seja divertida e enriquecedora. Essa interação e incentivo ao trabalho em conjunto são a maior fonte de diversão do RPG, tornando-o um dos jogos mais saudáveis que existem.

Sendo um jogo, uma brincadeira, o objetivo do RPG é, em última instância, entreter. No entanto, graças a tudo o que já foi exposto até aqui, diversos profissionais enxergaram outras aplicações para o RPG além da diversão.

## 2 RPG E ENSINO DE HISTÓRIA

No caso de personagens históricos, para que uma partida de RPG seja realmente interessante, é necessário que os jogadores que os controlam estudem a seu respeito, situando suas atitudes em outra época, compreendendo a *mentalidade*, no sentido que lhe dá a chamada terceira geração da *Escola dos Annales* (BURKE, 2003) daqueles determinados sujeitos.

É uma excelente maneira – ao mesmo tempo convincente e divertida – de ensinar história a um público infantojuvenil cada vez mais próximo de tecnologias e de jogos de computador, o que vai ao encontro do que está estabelecido na matriz de referência do ENEM: “Entender as transformações técnicas e tecnológicas e seu impacto nos processos de produção, no desenvolvimento do conhecimento e na vida social” (Competência de área 4)<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Disponível em: <http://goo.gl/hpilca>. Acesso em: 08 out. 2020.

Nesse sentido, os jogos de interpretação poderiam ser enquadrados no que, atualmente, convencionou-se chamar de *história pública*, isto é, uma linha historiográfica que se preocupa com o público para o qual os próprios historiadores escrevem. Em outras palavras, são estudiosos que levam em consideração a produção e a divulgação do conhecimento histórico, seja ele por qual canal for: revistas de história, museus, livros didáticos, romances históricos, filmes *hollywoodianos*, minisséries para televisão e jogos eletrônicos.

De fato, após anos ignorando solenemente os autores sem especialização universitária que produzem para o grande público (quase sempre tachados de “anacrônicos” ou “amadores”), os acadêmicos brasileiros, entre os mais ilustres estão Sara Albieri, Juniele Almeida e Marta Roval (2011), passaram a enxergar nessas atividades, não mais “uma afronta” ao conhecimento histórico, mas uma excelente maneira de divulgá-lo e de fazer com que um número cada vez maior de pessoas pensem, conversem e se interessem por história.

Nesse sentido, nos últimos 30 anos, um número sem par de jogos de RPG foram criados (no país ou no exterior) tendo por pano de fundo um cenário histórico, dentre os quais destaco o “Desafio dos Bandeirantes” (1992), dos autores Carlos Klimick, Flávio Andrade e Luiz Eduardo Ricon. Com o jogo, ambientado no Brasil dos séculos XVI e XVII, pode-se aprender naturalmente a respeito de usos e costumes do tempo colonial, ou seja, de uma época que não é a do estudante e que, portanto, exige instrumentos próprios para a sua verdadeira compreensão. A essa diferenciação entre o presente e o passado os historiadores chamam de evitar o anacronismo, e seria extremamente gratificante saber que mais e mais pessoas, em especial, futuros estudantes universitários e formadores de opinião histórica, estão agindo dessa forma.

Portanto, em sala de aula, sobretudo quando se trata de alunos do 8º e do 9º anos do Ensino Fundamental e das três séries do Ensino Médio, o professor de História pode realizar uma série de diálogos com outros colegas, realizando projetos que envolvam disciplinas afins, tais quais: Sociologia, Filosofia e Geografia. Para essa última disciplina, cabe um parêntese, uma vez que são muito comuns os usos de mapas nos jogos de RPG, e é sabido que “interpretar diferentes representações gráficas e cartográficas dos espaços geográficos” é uma habilidade contida também na matriz de referência do

ENEM (competência de área 2, H6)<sup>2</sup>.

Disciplinas que não fazem parte do grupo de Ciências Humanas poderiam igualmente fazer parte dessas parcerias. Um exemplo prático em Matemática: muitos jogos de RPG usam dados poliedrais (*tetraedros, hexaedros, octaedros, decaedros, dodecaedros e icosaedros*), e podem ser ótimos para uma aula de Geometria Espacial.

Dessa forma, seriam alcançados, ao mesmo tempo, uma série de objetivos: a aprendizagem do conteúdo, divulgação do conhecimento histórico para um público cada vez maior, a interdisciplinaridade e, em especial, divertimento, saudável e inteligente.

### **3 O USO DOS RPGS NO IFES – NOVA VENÉCIA**

O trabalho realizado com os *Role-Playing Games* no Instituto Federal do Espírito Santo, campus Nova Venécia, se insere em um conjunto de ações formativas que vêm sendo realizadas por meio do seu *Núcleo de Arte e Cultura (NAC)*, criado por meio da portaria nº 433, de 23 de dezembro de 2015<sup>3</sup>. O referido núcleo é um programa que vem sendo concretizado por meio de projetos, eventos e ações culturais, que buscam fomentar e democratizar o acesso ao aprendizado artístico, dentro e fora do espaço do Instituto, bem como promover ações, com vistas a fortalecer o desenvolvimento humano e a transformação social.

Especificamente, por meio da ação aqui apresentada, as “Oficinas de ensino e prática de RPGs e Literatura Fantástica”, tiveram como objetivo desenvolver uma proposta pedagógica permanente de experimentação, produção e utilização de Role-playing Games e livros de Literatura Fantástica, sendo esta última a inspiração fundamental dos primeiros, conforme dissemos anteriormente.

Para tal, buscou-se implantar, ao longo do ano de 2019, três núcleos permanentes de jogo, a partir de recursos simples e acessíveis ao campus, tais como salas e/ou laboratórios e livros do acervo da biblioteca, que permitissem oportunizar aos alunos dos Cursos Técnicos Integrados ao Ensino Médio

---

<sup>2</sup> Disponível em <http://goo.gl/hpilca>. Acesso em: 08 out. 2020

<sup>3</sup> Disponível em: <https://gedoc.ifes.edu.br>. Acesso em: 08 out. 2020.

(1º, 2º e 3º anos) a iniciação e o aprofundamento na temática do RPG e da Literatura Fantástica (leitura e escrita). A meta também era aprofundar conteúdos curriculares diversificados, além de focar em assuntos relacionados a campos de conhecimento e disciplinas variadas (História, Língua Portuguesa, Filosofia, Geografia, etc), bem como a ações de dinâmica de grupo, desenvolvimento da oralidade, retórica e atuação teatral.

Em seguida, foi aberto um processo de inscrição (via e-mail) para os interessados. A proposta permitia a participação de quaisquer estudantes, dos quatro anos dos cursos técnicos em Edificações e Mineração. Depois, foram iniciados e mantidos três grupos de jogadores, com 5 integrantes cada um. Os grupos estavam organizados de acordo com o nível de aproximação de seus membros com o universo dos RPGs e da Literatura de Fantasia, a saber: introdutório (“não conhece”, “nunca jogou”, “nunca ouviu falar”), intermediário (“conhece”, “jogou pela última vez há mais de dois anos”) e avançado (“joga ou jogou de forma regular nos últimos dois anos”).

A princípio, foram apresentadas aos participantes a origem e a dinâmica dos jogos de RPG (OLIVEIRA, 2005), assim como das literaturas que lhes deram origem. Houve aqui um destaque maior para as obras de J. R. R. Tolkien (1892-1973), em especial *O Senhor dos Aneis*, e Robert Howard (1906-1936), com suas aventuras de *Conan, o bárbaro* (BRIGHEL, 2018). Em seguida, iniciaram-se, de fato, as sessões de jogo. Estas se davam fora do ambiente de sala de aula, semanalmente, uma ou duas vezes por semana, com duração de uma hora e 30 minutos a duas horas. O cenário escolhido por todos os grupos foi a clássica fantasia medieval, sem dúvida, o mais conhecido e difundido de todos.

Paralelamente às oficinas descritas acima, foram desenvolvidas, no mesmo ano de 2019, duas experiências de RPG em plena sala de aula. A primeira, com os estudantes das três turmas do 1º ano (14 a 16 anos), para abordar *As Grandes Navegações e a Conquista da América*. E a segunda, com os estudantes das três turmas do 3º ano (16 a 18 anos), ao tratar do tema a *Guerra Fria*. Para tanto, em ambos os casos, foram separados pelo professor três encontros consecutivos. Sendo cada um deles composto por duas aulas geminadas de 50 minutos cada. Ou seja, a carga horária total da experiência foi de 300 minutos ou 5 horas.

A escolha dos conteúdos também não foi ingênua. Seja a Conquista da América no século XVI, seja a

Guerra Fria da segunda metade século XX, são processos históricos marcados por conflitos e violência. Igualmente, pelo desenvolvimento de técnicas, estratégias e a busca por poder e prestígio.

Na introdução do livro *História das Guerras*, Demétrio Magnoli (2006) assim define o papel da guerra:

Na tradição europeia, a guerra não é um desvio patológico, e sim uma etapa do fluxo incessante das relações internacionais. Essa visão, realista e cínica, forjada na geografia das rivalidades dinásticas e das disputas por territórios, não exclui o horror diante do sofrimento. Mas ela opera na moldura filosófica construída por Maquiavel, que separa a moral política da moral comum. Guerra é história. Guerra é cultura. [...] Isso não significa, porém, que a guerra possa reduzir-se a uma súbita explosão de violência ofensiva. Justamente por envolver vastos recursos econômicos, humanos e militares, a guerra é um jogo constituído por sucessões de batalhas, em tempos e teatros diferentes. Sua estratégia requer a utilização da ofensiva, da defensiva e da contraofensiva. A balança dos chefes militares pesa probabilidades e calcula o ritmo e a intensidade do dispêndio de recursos. A eventual aniquilação do inimigo é o ato final de um empreendimento complexo, inscrito na esfera da política (MAGNOLI, 2006, p. 10-12, o grifo é nosso).

Ora, conforme dissemos na introdução, fazer cálculos, tomar decisões e construir estratégias para responder a um desafio são pontos fundamentais dos jogos de RPG. Além disso, um dos cinco eixos cognitivos da matriz de referência do ENEM é justamente essa: *enfrentar situações-problema*: “selecionar, organizar, relacionar, interpretar dados e informações representados de diferentes formas, para tomar decisões...”<sup>4</sup>. Portanto, nada mais oportuno do que trazer para essa metodologia os conteúdos apontados acima.

Outros exemplos de cenários que, por sua natureza, também se enquadrariam aqui e que utilizariam as mesmas regras que descreveremos a seguir:

Para os primeiros anos: A Guerra do Peloponeso e a desagregação das *pólis* gregas; as Guerras Púnicas e o expansionismo romano pelo Mediterrâneo; as conquistas germânicas da Alta Idade Média; as Cruzadas.

Para os segundos anos: As guerras de religião na Europa do século XVII; a Revolução Francesa e as Guerras Napoleônicas; a Guerra Civil dos Estados Unidos; o Imperialismo europeu na África e na Ásia; a Guerra do Paraguai.

---

<sup>4</sup> Disponível em: <http://goo.gl/hpilca>. Acesso em 08 out. 2020.



Para os terceiros anos: A Revolução Russa e a formação da URSS; as Duas Guerras Mundiais; as guerras na Indochina (Vietnã e Camboja); o conflito árabe-israelense; a Guerra do Golfo.

Em todos os casos, os livros didáticos de referência são os 3 volumes da Oficina de História, de Flávio de Campos, Júlio Pimentel Pinto e Regina Claro (2016).

No caso aqui analisado, as turmas dos primeiros anos, isto é, que trabalhariam A Conquista da América, foram divididas em 8 grupos, cada um correspondendo, mediante sorteio, a uma das seguintes civilizações: *portugueses, espanhóis, astecas, incas, franceses, holandeses, ingleses e indígenas da Costa Brasileira*. Em seguida, foram entregues fichas de personagens, de modo que os estudantes preenchessem com algumas informações, devidamente orientados pelo professor: *nome da civilização, civilizações aliáveis e civilizações alvos de conversão ou de rituais*.

O passo seguinte foi distribuir, à escolha dos jogadores, um número determinado de pontos (8, 7, 6 ou 5) aos atributos da civilização em questão: *riquezas, arsenal, tecnologia, religião e diplomacia*. O valor inicial de cada um dos atributos era 1, e poderia, a partir do que fora decidido, chegar até 6. As civilizações com um grau maior de complexidade e desenvolvimento tecnológico (*portugueses, espanhóis, astecas e incas*) receberam valores mais altos, ao passo que as civilizações menos complexas (indígenas) receberam valores mais baixos. Em compensação, para equilibrar essa desvantagem, certas civilizações possuíam habilidades únicas e especiais, como será explicado logo adiante.

Definidos os atributos da civilização, os jogadores passaram ao preenchimento de um segundo quadro – as ações, ou seja, aquilo que um grupo pode fazer no seu turno de jogo: *ataque, expansão de colônias ou de cidades, conversão ou sacrifício de inimigos, aprimorar, pedir ou ceder auxílio, etc.* Ações como *pirataria* eram específicas para ingleses, franceses e holandeses. Já *emboscada* e *ritual* eram exclusivas dos indígenas. Além disso, aos indígenas também competiam fazer mais de uma ação por turno. Isso é correto, uma vez que, historicamente, eram grupos humanos muito mais populosos do que, por exemplo, os portugueses ou os espanhóis. Uma última ação – idêntica para todos os grupos – era fazer uma pergunta (de múltipla escolha e previamente selecionada) sobre o conteúdo em questão para os jogadores de outro grupo.

Como em qualquer jogo de RPG, toda ação pressupunha um sucesso ou uma falha. No sistema elaborado por nós, para determinar o resultado de uma ação eram rolados dois dados comum (de seis faces ou d6), e seus valores somados. Se o valor fosse igual ou menor ao valor da ação, esta seria bem-sucedida. Caso o valor obtido fosse maior, haveria uma falha. Por exemplo: um grupo jogando com a *Civilização Inglesa* e, na sua vez, desejasse fazer uma *Expansão de Colônias*, cujo valor total era 6, rola os dois dados e obtêm os números 2 e 3 ( $2+3=5$ ). O grupo teria sido bem-sucedido em sua empreitada e, por isso, ganharia uma recompensa correspondente, como veremos a seguir.

Em tempo, a ação *pergunta/resposta* era exceção a essa regra, já que seu sucesso ou falha não estava, obviamente, condicionado a lance de dados. Dessa forma, caberia ao professor/mestre julgar se a resposta do grupo que foi alvo da pergunta era adequada ou não.

Os sucessos nas ações produziam recompensas, ao passo que as falhas geravam punições ou prejuízos. Essas recompensas e punições se davam pelo aumento ou diminuição de atributos ou de três outras características: *domínio*, *prestígio* e *estabilidade*, o que chamamos de *Experiência da civilização*. No exemplo utilizado no parágrafo anterior, a mesma *Civilização Inglesa*, por ter conseguido um sucesso em sua *Expansão de Colônias*, ganhou 1 ponto em *estabilidade* e 1 ponto em *prestígio*. Se o grupo obtivesse uma falha, teria perdido 1 ponto em *estabilidade*. Todos os grupos iniciaram o jogo com 1 ponto em cada uma dessas características. Se todas as características chegassem a zero, a civilização seria eliminada da partida.

Uma vez que uma civilização conseguisse obter 6 pontos em um determinado atributo, ganharia o direito de realizar ações extraordinárias: *conquista*, *governo central*, *teocracia*, *império*, *missões/catequese* (exclusiva de portugueses e espanhóis) *antropofagia* e *conhecimento místico* (exclusivas dos indígenas) *administração colonial*, *corsários* (exclusiva de ingleses, franceses e holandeses), *tratados* e *ciência*. Sucessos ou falhas em ações como essas produziam recompensas ou prejuízos muito maiores, podendo acelerar o aumento da experiência de uma civilização, ou aniquilá-la mais rapidamente.

O processo descrito acima foi bastante semelhante nas turmas de terceiros anos, cuja temática era, conforme já dissemos, a *Guerra Fria*. Os grupos foram formados e os papéis sorteados, não

civilizações, mas países, a saber, *Estados Unidos, União Soviética, Grã-Bretanha, China e França*. Não coincidentemente, os grandes vencedores da Segunda Guerra Mundial e que, por isso mesmo, receberam um assento permanente no Conselho de Segurança da ONU. Também foram distribuídas fichas de personagens com os dados: *nome do país, países aliáveis e países-alvo de espionagem*.

Igualmente, pontos foram distribuídos (7, 6 ou 5) em atributos: *recursos, potência, inteligência, ideologia e aliados*. As ações possíveis de se fazer em cada turno eram: *ataque, evento/propaganda, espionagem, pedir/ceder auxílio, pesquisas, e pergunta/resposta*. Ao obter 6 pontos em um determinado atributo, *as ações extraordinárias possíveis eram: ataque nuclear, corrida espacial, sanções/embargos, golpes de Estado e Prêmio Nobel*. Ganhos ou perdas eram também pontuados em *domínio, prestígio e estabilidade*.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao final dos três encontros em ambas as séries, alguns grupos de estudantes obtiveram valores mais altos nas três categorias citadas. Outros tiveram um desempenho melhor em apenas uma ou duas. Outros ainda, uma pequena minoria, não conseguiram evoluir e acabaram eliminados das sessões. Porém, em nenhum momento houve uma preocupação *competitiva* entre os participantes, já que, como dissemos no início, essa não é uma das preocupações dos jogos de interpretação.

Em suma, acreditamos que as oficinas de ensino e prática do RPG, bem como o incentivo à leitura e à produção textual de caráter fantástico, tão comumente usados em vídeos educativos, possam desenvolver nos alunos atributos de convivência de grupo, sentimentos de identidade e coletividade, cooperação para solucionar problemas propostos. Isso, sem dúvida, coadunado com o incremento na leitura e na escrita.

Também esperamos que as experiências vivenciadas ao longo dessas ações, que obviamente se tornarão permanente nas aulas de História, permitam que os envolvidos aprofundem seus conhecimentos sobre as ferramentas existentes e as possibilidades de utilização das mesmas em suas futuras práticas profissionais.

#### **5 REFERÊNCIAS**

ALBIERI, S. História pública e consciência histórica. In: Juniele Rabêlo de Almeida; Marta Gouveia de Oliveira Rovai. (Org.). **Introdução à História Pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2011, v. 1, p. 19-28.

ALMEIDA, Juniele Rabelo de & OLIVEIRA, Marta Gouveia de (org). **Introdução à História Pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2011.

BURKE, Peter. **A Escola dos Annales**: 1929-1989. São Paulo: UNESP, 2003.

BRIGHEL, Max. Intro: dos pulps aos quadrinhos. In: **A Espada Selvagem de Conan**. v. 1. São Paulo: Salvat, 2018.

CAMPOS, Flavio de; PINTO, Júlio Pimentel; CLARO, Regina. Oficina de história: volumes 1, 2 e 3. 2. ed. São Paulo: Leya, 2016.

KLIMICK, Carlos; RICON, Luiz Eduardo; ANDRADE, Flávio. **O desafio dos bandeirantes**. São Paulo: GSA, 1992.

OLIVEIRA, Alyne Régia Ribeiro de. **Recreação e lazer**: conhecendo a tribo dos “rpgistas”. Monografia de conclusão de curso de pós-graduação. Brasília: UNB, 2005.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. **O Senhor dos Anéis**. Volume único. São Paulo: Martins Fontes, 2003.